

LAPORAN SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DI KOTA KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIF

Oleh :

FANDI FEBRIAWAN

2009-51-128

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014

LAPORAN SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DI KOTA KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIF

Oleh :

FANDI FEBRIAWAN

2009-51-128

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DI KOTA
KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIF

NAMA : FANDI FEBRIAWAN

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda √ sesuai dengan kategori Skripsi

- ☐ Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)
- ☐ Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
- ☒ Biasa

Penulis

Fandi Febriawan

200951128

Disahkan Oleh :

Pembimbing I

Rina Fati, ST, M.Cs

NIDN. 0604047401

Alamat Tetap :

Getas Pejaten, Kudus

Tanggal : Kudus, 10 Maret 2014

Tanggal: Kudus, 10 Maret 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

**JUDUL : RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DI KOTA
KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIF**

NAMA : FANDI FEBRIAWAN

NIM : 200951128

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 10 Maret 2014



Fandi Febriawan
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DI KOTA
KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIF

NAMA : FANDI FEBRIAWAN

NIM : 200951128

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 20 Februari 2014

Pembimbing I

Rina Fiati, ST, M.Cs
NIDN. 0604047401

Pembimbing II

Endang Supriyati, M.Kom
NIDN. 0629077402

Mengetahui

Ka. Progdik Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DI KOTA
KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIF

NAMA : FANDI FEBRIAWAN

NIM : 200951128

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal Januari 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 1 Maret 2014

Dewan Penguji

Pembimbing I

Rina Fati, ST, M.Cs
NIDN. 0604047401

Penguji I

Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0620068302

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Rochmad Winarso, ST., MT.
NIS. 0610701000001138

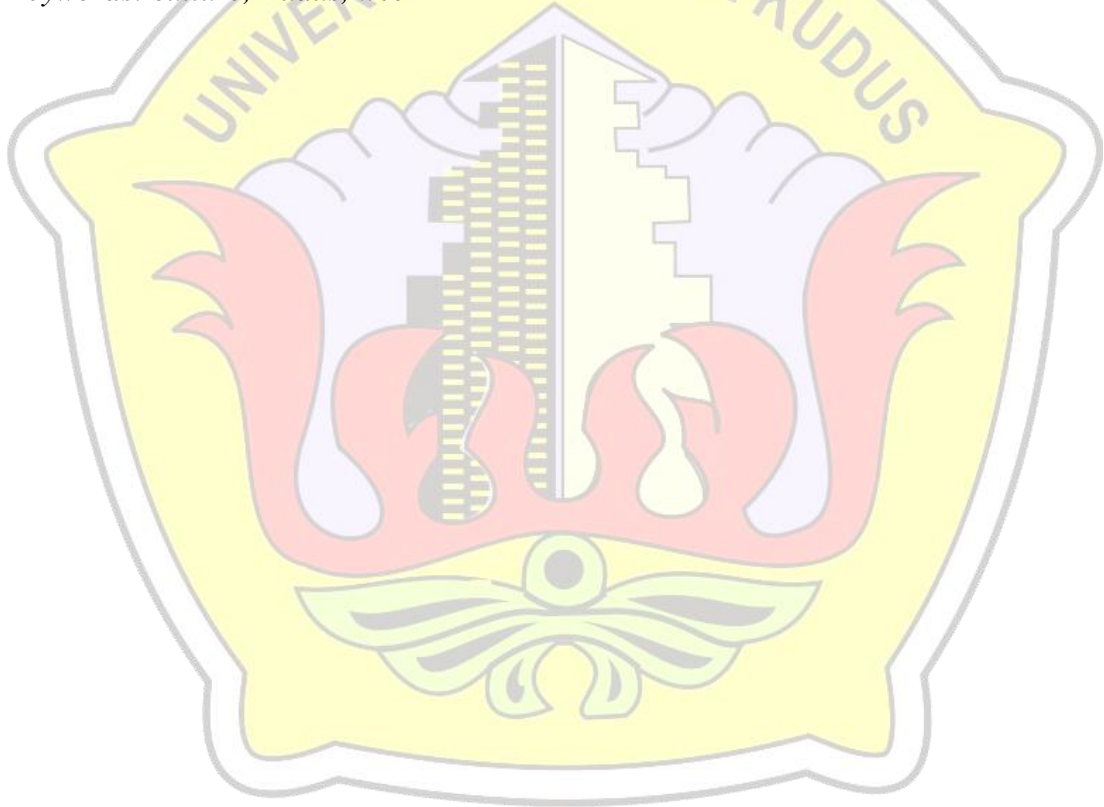
Ka. Progdi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Culture is a way of life that developed and owned by a group of people and passed down from generation to generation. Indonesia is a country made up of many provinces, each province has a culture, one of which is the Kudus City (Kretek City). However, along with the development of culture time in the Kudus City of the less known by the public, especially by the people of the Kudus City it self is due to the influx of foreign culture in Indonesia and in the Kudus City in particular. Therefore, they developed a aplication introduction to Culture in the Kudus City of responsive web based community that aims to ease the Kudus City it self, Indonesian people, even outside the community to learn about the culture in the city of Kudus, Central Java province. The method used in this research are Linear Sequential Model. This research is expected to help people to find information on a wide variety of cultures that exist in the Kudus city.

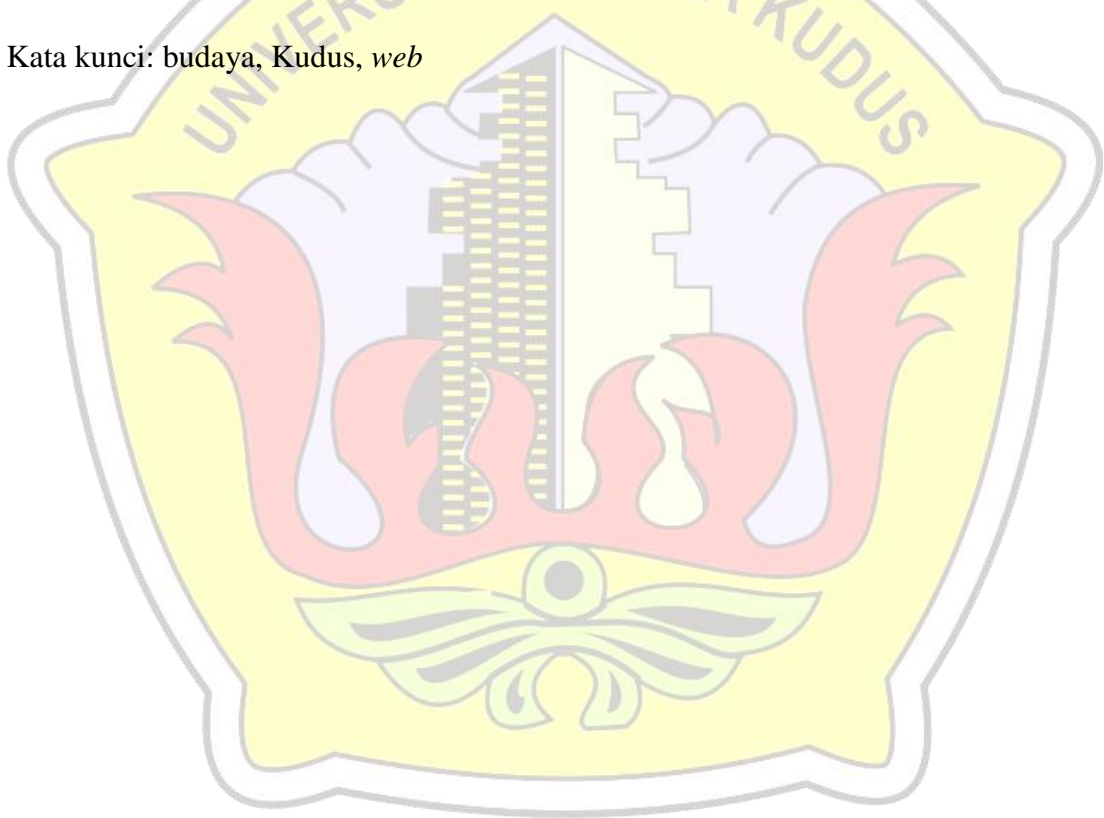
Keywords: culture, Kudus, web



ABSTRAK

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Indonesia merupakan negara yang terdiri dari banyak provinsi, yang masing-masing provinsi mempunyai kebudayaan, salah satunya adalah Kota Kudus (Kota Kretek). Namun, seiring dengan berkembangnya waktu budaya di Kota Kudus semakin kurang dikenal oleh masyarakat luas, terutama oleh masyarakat Kota Kudus sendiri yang dikarenakan masuknya budaya asing di Indonesia dan di kota Kudus pada khususnya. Oleh karena itu, dibuatlah suatu Aplikasi Pengenalan Budaya di Kota Kudus berbasis *web* responsif yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat kota Kudus itu sendiri, masyarakat Indonesia, bahkan masyarakat luar untuk mempelajari budaya di kota Kudus, provinsi Jawa Tengah ini. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Linear Sequential Model*. Penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai macam kebudayaan yang ada di Kota Kudus.

Kata kunci: budaya, Kudus, *web*



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya di Kota Kudus Berbasis Web Responsif”.

Penyusunan Laporan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan, walaupun demikian penulis berusaha menyelesaikannya sebaik mungkin. Atas tersusunnya Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sarjadi, Sp.PA selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, S.T, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rina Fiati, ST, M.Cs selaku Pembimbing I yang telah membimbing dalam penyusunan laporan skripsi.
5. Ibu Endang Supriyati, M.Kom selaku Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan laporan skripsi.
6. Kedua orang tua dan keluarga yang sangat Penulis cintai.
7. Teman-teman di Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika angkatan 2009, dan semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini sangat jauh dari kesempurnaan. Namun Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Kudus, 20 Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS.....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Batasan Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait	7
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Budaya	8
2.2.2 Budaya di Kota Kudus.....	8
2.2.3 WWW (World Wide Web)	9
2.2.4 Web Responsif.....	9
2.2.4.1 Komponen Web Responsif.....	9

2.2.4.2	Perbedaan Web Responsif dengan Web Web Konvensional.....	10
2.2.5	HTML 5.....	10
2.2.6	CSS3.....	10
2.2.7	<i>Unified Modelling Language</i>	11
2.2.8	<i>Tools</i> yang Digunakan.....	14
2.2.8.1	<i>Rational Rose</i>	14
2.2.8.2	MySQL.....	14
2.2.8.3	Adobe Dreamweaver CS6.....	15
2.2.8.4	XAMPP.....	15
2.3	Kerangka Teori.....	15
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2	Metode Rekayasa Perangkat Lunak.....	17
 BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN		
4.1	Analisis Sistem.....	21
4.1.1	Pengguna.....	21
4.1.2	Analisis Data dan Informasi.....	22
4.1.3	Analisis Perangkat Keras (Hardware).....	23
4.1.4	Analisis Perangkat Lunak (Software).....	24
4.2	Pemodelan Aplikasi dengan UML.....	24
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	24
4.2.2	<i>Sequence Diagram</i>	25
4.2.3	Kelas.....	38
4.2.4	<i>Class Diagram</i>	43
4.3	Perancangan Basis Data.....	43
4.3.1	Hubungan Asosiasi Antar Kelas.....	43
4.3.2	Tabel-tabel dalam Database.....	47
4.3.3	Relasi Antar Tabel.....	50
4.4	Perancangan <i>Interface</i>	50

4.4.1 Desain Layout.....	50
4.4.2 Struktur Menu.....	52
4.4.3 Desain <i>Input</i>	52
4.4.4 Desain <i>Output</i>	55

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi	57
5.1.1 Implementasi Database.....	57
5.1.2 Implementasi <i>Interface</i>	60
5.1.3 Implementasi Instalasi Aplikasi.....	60
5.2 Pengujian Aplikasi.....	75
5.2.1 Pengujian dengan Metode <i>Black Box</i>	75
5.2.1.1 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> pada Proses Akses Menu.....	75
5.2.1.2 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> pada Proses <i>Login</i> dan <i>Logout</i>	77
5.2.1.3 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> pada Proses Input Data.....	78
5.2.2 Pengujian pada <i>web browser</i> melalui PC.....	80
5.2.2.1 Lingkungan Uji Coba.....	80
5.2.2.2 Hasil Pengujian.....	80
5.2.3 Pengujian pada <i>web browser</i> melalui <i>smartphone</i>	81
5.2.3.1 <i>Smartphone</i> Android GT-S5830.....	81
5.2.3.2 <i>Smartphone</i> Android S5E.....	82
5.3 Pengukuran.....	83
5.3.1 Penentuan Nilai.....	83
5.3.2 Variabel Penilaian.....	84
5.3.3 Format Kuesioner	84
5.3.4 Perhitungan Kuesioner	84
5.3.5 Kesimpulan Hasil Kuesioner	87

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	89
6.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Teori	15
Gambar 3.1 <i>Linier Sequential Model</i>	18
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Pengenalan Budaya di Kota Kudus Berbasis Web Responsif	25
Gambar 4.2 <i>Sequence diagram</i> masyarakat mengakses halaman beranda.....	26
Gambar 4.3 <i>Sequence Diagram</i> masyarakat mengakses halaman <i>event</i>	26
Gambar 4.4 <i>Sequence diagram</i> masyarakat mengakses halaman kuliner.....	27
Gambar 4.5 <i>Sequence diagram</i> masyarakat mengakses halaman wisata.....	27
Gambar 4.6 <i>Sequence diagram</i> masyarakat mengakses halaman seni.....	28
Gambar 4.7 <i>Sequence diagram</i> masyarakat mengakses halaman seni.....	28
Gambar 4.8 <i>Sequence diagram</i> masyarakat mengakses halaman seni.....	29
Gambar 4.9 <i>Sequence diagram</i> masyarakat mengisi komentar.....	30
Gambar 4.10 <i>Sequence diagram</i> admin login sistem.....	30
Gambar 4.11 <i>Sequence diagram</i> admin input data user.....	31
Gambar 4.12 <i>Sequence diagram</i> admin edit data user.....	31
Gambar 4.13 <i>Sequence diagram</i> admin hapus data user.....	32
Gambar 4.14 <i>Sequence diagram</i> admin input data budaya.....	32
Gambar 4.15 <i>Sequence diagram</i> admin edit data budaya.....	33
Gambar 4.16 <i>Sequence diagram</i> admin hapus data budaya.....	33
Gambar 4.17 <i>Sequence diagram</i> admin input data jenis budaya.....	34
Gambar 4.18 <i>Sequence diagram</i> admin edit data jenis budaya.....	34
Gambar 4.19 <i>Sequence diagram</i> admin hapus data jenis budaya.....	35
Gambar 4.20 <i>Sequence diagram</i> admin input data unsur budaya.....	35
Gambar 4.21 <i>Sequence diagram</i> admin edit data unsur budaya.....	36
Gambar 4.22 <i>Sequence diagram</i> admin hapus data unsur budaya.....	36
Gambar 4.23 <i>Sequence diagram</i> admin edit data komentar,,,.....	37
Gambar 4.24 <i>Sequence diagram</i> admin hapus data komentar.....	37

Gambar 4.25 <i>Sequence diagram</i> admin <i>logout</i> sistem.....	38
Gambar 4.26 Kelas Masyarakat.....	39
Gambar 4.27 Kelas Admin.....	39
Gambar 4.28 Kelas Budaya.....	40
Gambar 4.29 Kelas Jenis Budaya.....	40
Gambar 4.30 Kelas Unsur Budaya.....	41
Gambar 4.31 Kelas Kabupaten.....	41
Gambar 4.32 Kelas Komentar.....	42
Gambar 4.33 Kelas Balas Komentar.....	42
Gambar 4.34 <i>Class diagram</i> Aplikasi Pengenalan Budaya di Kota Kudus Berbasis Web Responsif.....	43
Gambar 4.35 Hubungan Asosiasi Kelas Admin dan Kelas Budaya	44
Gambar 4.36 Hubungan Asosiasi Kelas Budaya dan Kelas Kabupaten.....	44
Gambar 4.37 Hubungan Asosiasi Kelas Budaya dan Kelas Jenis Budaya.....	45
Gambar 4.37 Hubungan Asosiasi Kelas Budaya dan Kelas Unsur Budaya.....	45
Gambar 4.39 Hubungan Asosiasi Kabupaten Budaya dan Kelas Komentar...	46
Gambar 4.40 Hubungan Asosiasi Kelas Komentar dan Kelas Balas Komentar.	46
Gambar 4.41 Relasi Antar Tabel.....	50
Gambar 4.42 <i>Layout</i> tampilan untuk masyarakat atau pengunjung web	51
Gambar 4.43 <i>Layout</i> tampilan untuk admin.....	51
Gambar 4.44 Struktur menu untuk masyarakat atau pengunjung web.....	52
Gambar 4.45 Struktur menu untuk admin.....	52
Gambar 4.46 <i>Login</i> Admin.....	53
Gambar 4.47 <i>Form</i> Tambah Unsur Budaya.....	53
Gambar 4.48 <i>Form</i> Tambah Jenis Budaya.....	53
Gambar 4.49 <i>Form</i> Tambah User.....	54
Gambar 4.50 <i>Form</i> Tambah Budaya.....	54
Gambar 4.51 <i>Form</i> Komentar.....	55
Gambar 4.52 Tampilan utama aplikasi pengenalan budaya di Kota Kudus berbasis web responsif.....	55
Gambar 4.53 Tampilan halaman untuk admin pada aplikasi pengenalan budaya di Kota Kudus berbasis web responsif.....	56

Gambar 5.1 Tabel User.....	57
Gambar 5.2 Tabel Budaya.....	58
Gambar 5.3 Tabel Kabupaten.....	58
Gambar 5.4 Tabel Unsur Budaya.....	58
Gambar 5.5 Tabel Jenis Budaya.....	59
Gambar 5.6 Tabel Komentar.....	59
Gambar 5.7 Tabel Balas Komentar.....	59
Gambar 5.8 Menu Beranda.....	60
Gambar 5.9 Tampilan Halaman <i>Event</i>	65
Gambar 5.10 Menu Kuliner.....	65
Gambar 5.11 Menu Wisata.....	66
Gambar 5.12 Menu Kuliner.....	66
Gambar 5.13 Menu Bangunan.....	67
Gambar 5.14 Menu Pakaian.....	67
Gambar 5.15 Menu <i>Login</i>	68
Gambar 5.16 Menu <i>User</i>	68
Gambar 5.17 Menu Unsur Budaya.....	69
Gambar 5.18 Menu Kabupaten.....	69
Gambar 5.19 Menu Jenis Budaya.....	70
Gambar 5.20 Menu Budaya.....	70
Gambar 5.21 Menu Komentar.....	71
Gambar 5.22 Login Cpanel idhostinger.....	71
Gambar 5.23 Halaman <i>Hosting</i>	72
Gambar 5.24 Halaman Tool Hosting.....	72
Gambar 5.25 Pembuatan Database.....	72
Gambar 5.26 Proses <i>Import</i> Database.....	73
Gambar 5.27 Hasil <i>Import</i> Database.....	73
Gambar 5.28 Koneksi FileZilla.....	73
Gambar 5.29 Upload file <i>website</i>	54
Gambar 5.30 Akses <i>website</i>	74
Gambar 5.31 Pengujian <i>website</i> pada perangkat PC.....	81
Gambar 5.32 Pengujian <i>website</i> pada <i>smartphone</i> Android GT-S5830.....	82

Gambar 5.33 Pengujian <i>website</i> pada <i>smartphone</i> Android GT-S5830.....	83
Gambar 5.34 Grafik Jumlah Jawaban Kuesioner.....	86
Gambar 5.35 Grafik Jumlah rata-rata jawaban kuesioner.....	86



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Notasi <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.2 Notasi <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	13
Tabel 2.4 Notasi <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 4.1 Tabel user.....	47
Tabel 4.2 Tabel budaya.....	47
Tabel 4.3 Tabel jenis budaya.....	48
Tabel 4.4 Tabel unsur budaya.....	48
Tabel 4.5 Tabel kabupaten.....	49
Tabel 4.6 Tabel komentar.....	49
Tabel 4.7 Tabel balas komentar.....	50
Tabel 5.1 Hasil pengujian <i>black box</i> pada proses akses menu.....	75
Tabel 5.2 Hasil pengujian <i>black box</i> pada proses <i>login</i> dan <i>logout</i>	77
Tabel 5.3 Hasil pengujian <i>black box</i> pada proses <i>input</i> data.....	78
Tabel 5.4 Hasil Perhitungan Kuesioner	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Format Kuesioner

Lampiran 2: Lembar Konsultasi Skripsi

